

FORUM:
DIGITALE
BILDUNG

6. September
12:30 – 14:30 Uhr

POSTCITY, Lecture Stage
Ars Electronica Festival 2023
Bahnhofplatz 12, 4020 Linz

**LEHRENDE
HASSEN
DIESEN
TRICK!**

#DIGITALEBILDUNG #AUCHOHNEGRUND



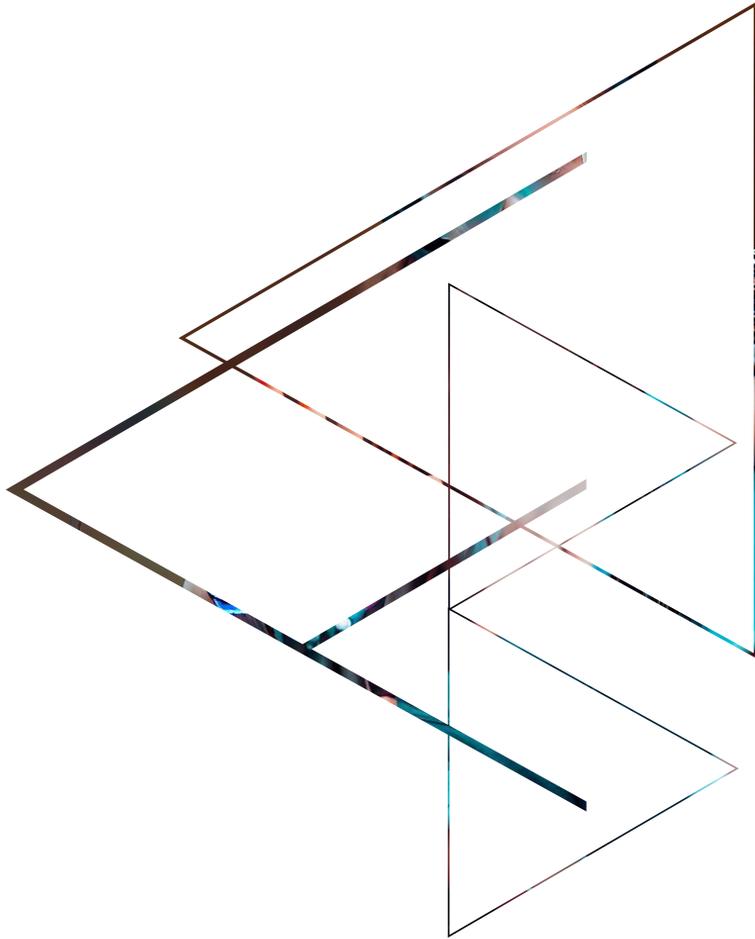
FORUM: DIGITALE BILDUNG

Das pädagogische Jahr 2022/23 war geprägt von einem Thema: Digitale Grundbildung. Das nun verpflichtende Unterrichtsfach der Sekundarstufe I wurde implementiert, die Schulen mit Tablets ausgestattet und in einem viersemestrigen Hochschullehrgang werden Lehrkräfte, die das Fach bereits unterrichten, mit dem Nötigsten an Wissen und Fertigkeiten versorgt. Von Anfang an als Übergangslösung gedacht, soll diese Ausbildung auf lange Sicht abgelöst werden von einem regulären (im Moment noch acht plus vier Semester langen) Lehramtstudium, das von Unis und Pädagogischen Hochschulen im Verbund angeboten wird. Anstatt jedoch ein eigenes Studium einzurichten, mit eigenem Studienplan, der sich am Lehrplan des Unterrichtsfaches orientiert, wurde eine Fusion aus Digitaler Grundbildung und dem Lehramtstudium „Informatik und Informationsmanagement“ beschlossen.



Die Integration der Inhalte der Digitalen Grundbildung in das bestehende Informatik-Curriculum läuft in den unterschiedlichen Entwicklungsverbänden (Nord-Ost: Wien und Niederösterreich, Süd-Ost: Steiermark, Kärnten und Burgenland, Mitte: Oberösterreich und Salzburg, West: Tirol und Vorarlberg) unterschiedlich erfolg- und umfangreich, aber selbst bei den positiveren Beispielen dieser Fusion fehlt es an einem essentiellen Detail: eine eigene fachdidaktischen Aufarbeitung der neuen Inhalte. Die Fachdidaktik „Digitale Grundbildung“ ergibt sich aus der notgedrungenen Besetzung mit Fachdidaktiker:innen der Informatik und/oder Medienpädagog:innen. Bei derartigen neuen Inhalten und Möglichkeiten, die das Unterrichtsfach bietet, kann nicht davon ausgegangen werden, dass diese durch traditionelle Methoden vermittelt, bzw. im vollen Umfang genutzt werden können.

Um einen Anfang zu machen in der Erschließung dieses noch unbeackerten fachdidaktischen Feldes, veranstalten Kunstuni Linz, PH OÖ und ÖFEB gemeinsam mit neun Expert:innen unterschiedlicher Bereiche das „Forum: Digitale Bildung“. Neben der Didaktik und Methodik des Unterrichtsfaches sollen auch folgende Fragen behandelt werden:



- » Wie sollen Lehrer:innen ein Fach unterrichten, in dem die Schüler:innen inhaltlich oft drei Schritte voraus sind?
- » Wie gehen wir mit der Notwendigkeit kontinuierlicher inhaltlicher Fortbildung für Lehrpersonen im Bereich digitaler Bildung um?
- » Wenn man im Grunde alle Inhalte, die wir den Schüler:innen gerne beibringen möchten, auch googeln kann – worin besteht dann eigentlich unser Job als Lehrer:innen?
- » Ist das Selbstverständnis von Lehrer:innen als Wissensvermittler:innen heute überhaupt noch zeitgemäß?

PROGRAMM

- 12:30 Begrüßung (Martina Sochor) und Vorstellung der Teilnehmer:innen (Josef Buchner)
- 12:45 **Impuls 1:** Educational Urbanism – Hybride Lernlandschaften des 21. Jahrhunderts
- 13:00 Diskussion
- 13:15 **Impuls 2:** WeSTEAM – Förderung von Frauen im MINT-Bereich durch Art Thinking
- 13:30 Diskussion
- 14:30 Ende

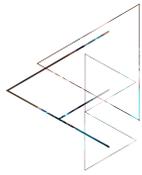
Moderation: Josef Buchner (ÖFEB, Sektion Medienpädagogik)

IMPULSVORTRÄGE

IMPULS 1 / Ian Banerjee: „Educational Urbanism“ – Hybride Lernlandschaften des 21. Jahrhunderts

Unter dem Druck ökologischer, sozialer und ökonomischer Herausforderungen haben innovative Städte bereits seit den 1980er Jahren mit neuen Modellen des „kollektiven Lernens“ zu experimentieren begonnen. Der Aufstieg des Internets und digitaler Plattformen hat solchen kollektiven, urbanen Lernkulturen einen großen Schub an Innovationen gebracht. Zentrale Rollen spielen darin zivilgesellschaftliche Organisationen, Bildungsinstitutionen und Communities verschiedenster Art.

Eine mehrjährige Beobachtung von Projekten aus aller Welt lässt Stadtforscher Ian Banerjee einen globalen Trend erkennen. Er nennt ihn „Educational Urbanism“ – die Bildung wird urbaner und die Stadt lernfähiger. Es entstehen Mischformen virtueller und physischer



FORUM: DIGITALE BILDUNG

Lernräume (hybride Lernlandschaften), in denen städtische Akteur:innen lokale Problemlösungen und Innovationen kollaborativ vornehmen. Die konsum- und produktionsorientierte Stadt wird zur „lernenden Stadt“.

Anhand von internationalen Fallbeispielen zeigt Ian Banerjee, welche Rolle Bildungsinstitutionen in den hybriden Lernlandschaften der Zukunft spielen könnten, und wie sich die großen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts mit dem Megatrend der Digitalisierung sinnvoll verknüpfen lassen.

IMPULS 2 / Katharina Hof: WeSTEAM

Förderung von Frauen im MINT-Bereich durch Art Thinking

Trotz großer Anstrengungen durch politische Maßnahmen und Projekte auf europäischer, nationaler und lokaler Ebene ist die Beteiligung von Frauen im MINT-Bereich (Mathematik – Ingenieurwesen – Naturwissenschaften – Technologie) geschätzt viel

geringer als die von Männern. Dadurch fehlt uns ein umfangreicher Pool an Talenten und eine Vielfalt an Konzepten und Ideen, die zu Innovationen führen könnten.

Das Projekt WeSTEAM verwendet den Ansatz von STEAM (Science – Technology – Engineering – Arts – Math) und zielt darauf ab, eine Methodik zu entwickeln, die die künstlerischen Denkfähigkeiten von MINT-Studentinnen verbessert. Die Anwendung der WeSTEAM Methode soll die Attraktivität von MINT-Studiengängen für Frauen steigern und ihre Chancen auf eine Beschäftigung in hochrangigen Positionen nach ihrem Abschluss erhöhen.

Das Ergebnis des Projekts ist eine Reihe praktischer Instrumente – bestehend aus einem Kompetenzrahmen, einer Trainingsmethodik, einem VR-basierten Lernspiel und einem Kompetenzzertifizierungssystem – die potenziell auch in methodische Überlegungen zum Unterrichtsfach Digitale Grundbildung einbezogen werden können.

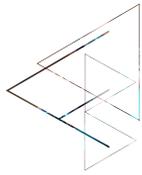
WeSTEAM wird durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union kofinanziert.

TEILNEHMER:INNEN



Katharina Hof: Ina Hof ist Kunst- und Kulturvermittlerin und Projektmanagerin von EU-Projekten im Team von Ars Electronica. In ihrer Arbeit beschäftigt sie sich mit künstlerischem Weltverstehen als Tool um sich Welt anzueignen, als Methode des Erlebens und Reflektierens und als Basis für die Bildung eines eigenständigen Standpunktes und verantwortungsvoller Entscheidungen. Derzeit arbeitet sie unter anderem am Projekt WeSTEAM – gemeinsam mit den Partnerinstitutionen Changemaker Educations (SE), Espronceda (ES), Lulea Tekniska Universitet (SE) und Sineglosa (IT).

Ian Banerjee: Nach einer Kindheit in Asien, Afrika und Europa studierte Ian Banerjee Architektur und Stadtplanung in Wien und Brasilien. Seine Lehr- und Forschungstätigkeit an der TU Wien und anderen Institutionen konzentrieren sich auf Zukunftsthemen des internationalen Urbanismus. Er konnte in den letzten zwanzig Jahren Erfahrungen in rund vierzig Städten der Welt sammeln und interessiert sich insbesondere für den globalen Wandel, urbane Innovationen, neue sozio-technische Formationen und neue Kulturen des urbanen Lernens. Derzeit erforscht er die OpenGov und Civic-Tech Landschaft Taiwans.



FORUM: DIGITALE BILDUNG

„**Meditações**“: Emma Gruber, Linda Michelitsch und Konstantin Redl (alle *2006) sind Schüler:innen am BORG Hegelgasse 12 in Wien und konnten mit ihrem Experimentalkurzfilm *Meditações* eine Auszeichnung beim Prix Ars Electronica (u19) gewinnen. Der Film verhandelt Einwirkungen auf das Heranwachsen Jugendlicher, daraus resultierende Auswirkungen und den Unterschied zwischen der Lebensrealität Jugendlicher und schnell gegebenen Ratschlägen für die Zukunft.

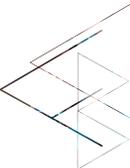
Martin Bauer: Martin Bauer ist Chief Digital Officer (CDO) im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Dort leitet er die Gruppe PräS/C IT, Digitalisierung und Medien sowie die Abteilung PräS/16 IT-Didaktik und ist verantwortlich für die Umsetzung der Initiativen zur Digitalisierungsstrategie, u.a. mit Schwerpunkten Digital Skills und Computational Thinking. Er hat einen Magister in Wirtschaftspädagogik sowie einen Master in E-Learning/E-Teaching und über 25 Jahre Lehrererfahrung in der Sekundarstufe 2 sowie im tertiären Bereich.

Sonja Hinteregger-Euller: Sonja Hinteregger-Euller hat einen Abschluss in Germanistik und Publizistik- und Kommunikationswissenschaften und ist Leite-

rin der Abteilung Bildungsmedien im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. In ihren Aufgabenbereich fallen die pädagogische Prüfung der in den österreichischen Schulen eingesetzten Unterrichtsmaterialien (Schulbuchaktion), das Medienservice für Schulen (www.edutube.at), die Altersfreigaben von Spielfilmen sowie die schulische Medienbildung (Digitale Grundbildung, media literacy award).

Jan G. Grünwald: Jan G. Grünwald, Univ.Prof., Dr., ist Professor für das Fach „Fachdidaktik für Bildnerische Erziehung“ an der Universität Mozarteum Salzburg (Standort Innsbruck), sowie Lehrer für die Fächer Kunst und Englisch. Er arbeitet und forscht in der Kunstvermittlung, bildwissenschaftlichen Medientheorie und den Gender Studies.

Sebastian Paar, LSV NÖ: Sebastian Paar, 17 Jahre alt, kommt aus dem Bezirk Baden in Niederösterreich. Als Schüler des Gymnasiums Frauengasse Baden besucht er die 8. Klasse und engagierte sich im Laufe des letzten Jahres ehrenamtlich in der Landesschüler:innenvertretung Niederösterreich. Während dieser Zeit hatte er die Möglichkeit, als Teil eines großartigen Teams an vielen verschiedenen Projekten mitzuwirken,



FORUM: DIGITALE BILDUNG

darunter auch an der Kampagne #System404. Das Ziel hiermit war und ist es, auf die mangelnde Digitalisierung an Österreichs Schulen aufmerksam zu machen.

Conny Lee: Conny Lee arbeitet mit Worten und Gefühlen, wobei das eine mit dem anderen eng verbunden ist. Nach einigen kurzen Ausflügen in die Wiener Theaterlandschaft ist sie seit 2010 beim österreichischen Radiosender FM4 als Moderatorin diverser Sendungen im Tagesprogramm sowie verschiedener Spezialsendungen live vor Ort auf Festivals. Conny Lee ist Redakteurin mit den Schwerpunkten Videogames, Literatur und dem Themengebiet Liebe, Sex und Aufklärung. Neben ihrer Arbeit beim Radio moderiert sie auch Liveveranstaltungen, Preisverleihungen und Kongresse. Sie ist auch immer wieder Mitglied in diversen Jurys, die sich mit Digitalisierung, Videogames oder Jugendkultur auseinandersetzen, wie der Kategorie u19 beim Prix Ars Electronica, wo Conny Lee seit 2013 Teil der Jury ist.

Elke Hackl: Hackl Elke ist Mediengestalterin und -bildnerin, Pädagogin, Mentorin und Forscherin im Bereich der Integration partizipativer medienkultu-

reller Räume in schulischen und außerschulischen Projekten und den daraus resultierenden erweiterten Lehr- und Lernstrategien in kreativen Prozessen und technologischen Nutzungsstrukturen des digitalen Zeitalters. Sie lehrt seit 2020 an der Pädagogischen Hochschule OÖ, war 2022/23 Gastprofessorin für Fachdidaktik in der Abteilung Mediengestaltung an der Kunstuniversität Linz und leitet den Hochschullehrgang Digitale Grundbildung Sekundarstufe I.

Fotocredits:

Katharina Hof: Martina Oettl

Ian Banerjee: Privat

Meditações: Linda Michelitsch

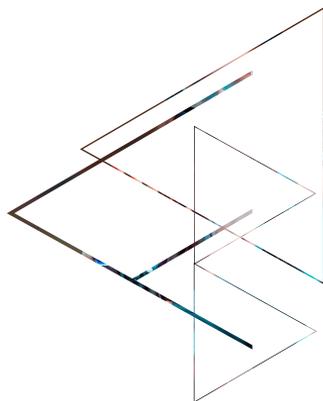
Martin Bauer: Petra Spiola

Sonja Hinteregger-Euller: Privat

Jan G. Grünwald: Stefan Lechtaler

Conny Lee: Christian Stipkovits

Elke Hackl: Ute Wetscher



FORUM: DIGITALE BILDUNG

Eine Veranstaltung von:

Kunstuniversität zu
Linz University of Arts zu
Linz



O F E B

ÖSTERREICHISCHE
GESELLSCHAFT
FÜR FORSCHUNG
UND ENTWICKLUNG
IM BILDUNGSWESEN



Mit Unterstützung von:



ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society