



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 3, 2022
doi: 10.21243/mi-03-22-06
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Bildungspreis

„Klasse! Lernen. Wir sind digital.“

Schule gemeinsam digital verändern

Selina Schaar

Mit dem österreichweiten Bildungspreis Klasse! Lernen. Wir sind digital. wurden heuer erstmals Ideen und Projekte im digitalen Unterricht ausgezeichnet. Im Fokus des vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), der nationalen Bildungsagentur OeAD und Ars Electronica ins Leben gerufenen Preises steht die Gestaltung eines digitalisierten Unterrichts in Volksschulen und im Sekundarunterricht. Die eingereichten Projekte bewiesen nicht nur eindrucksvoll, dass die Schülerinnen und Schüler digitale Grundkenntnisse erworben haben, sondern auch Lerninhalte innovativ und kreativ umsetzen konnten.

The Austria-wide education award Klasse! Lernen. Wir sind digital. awarded for the first time this year ideas and projects in digital education. Launched by the Federal Ministry of Education, Science and Research (BMBWF), the national education agency OeAD and Ars Electronica, the prize focuses on the design of digitized instruction in elementary and secondary schools. The projects submitted not only impressively demonstrated that the students had acquired basic digital skills, but were also able to implement learning content innovatively and creatively.

1. Digitale Transformierung des Unterrichts sichtbar machen

Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche ist auch flächendeckend in den österreichischen Klassenzimmern angekommen. Erstmals wurden im Schuljahr 2021/22 die Schülerinnen und Schüler der 5. und 6. Schulstufe mit Tablets oder Notebooks im Zuge der Geräteinitiative *Digitales Lernen* ausgestattet. Diese breitangelegte Bildungsmaßnahme ermöglicht nachhaltige Veränderungen des Schulunterrichts.

Mit dem österreichweiten Bildungspreis *Klasse! Lernen. Wir sind digital.* wurden Ideen und Projekte im digitalen Unterricht dieses Jahr zum ersten Mal ausgezeichnet. Im Fokus des Preises steht die digitale Transformation im Klassenzimmer und die Gestaltung eines neuen digitalisierten Unterrichts. Der kreative, innovative und nachhaltige Einsatz von digitalen Hilfsmitteln im Unterricht und Innovation von innen heraus sollen dadurch gefördert werden. Ins Leben gerufen wurde der Preis vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), der nationa-

len Bildungsagentur OeAD und Ars Electronica mit dem Ziel den kreativen, innovativen und nachhaltigen Einsatz von digitalen Hilfsmitteln im Unterricht sichtbar zu machen.

Lehrerinnen und Lehrer reichten gemeinsam als Team mit ihren Schülerinnen und Schülern transformative Projekte ein, die sich mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der digitalen Lebenswelt auseinandersetzen. Dabei standen die Prozesse selbst im Vordergrund, die von den Teams dokumentiert wurden. Die Jury aus fünf Expertinnen und Experten begutachtete gemeinsam die eingegangenen Projekte und verlieh einen Hauptpreis zu 10.000 Euro, zwei Auszeichnungen zu je 5.000 Euro und weitere sieben Anerkennungen.

Die unterschiedlichen Einreichungen wurden in intensiven Diskussionen nach dem nachhaltigen Veränderungspotenzial der einzelnen Projekte bewertet, die sowohl die Möglichkeiten als auch die Herausforderungen und Probleme der Digitalisierung erkannten und umsetzten.

2. Neue Möglichkeiten und Herausforderungen durch Integration des Digitalen

Simon Prossliner, Mitglied der Jury und Projektleiter bei der Geräteinitiative *Digitales Lernen* im OeAD, sieht keine Gefahr, dass der analoge Unterricht durch einen digitalen ersetzt wird. Digitale Unterrichtsformen seien vielmehr eine Chance den analogen Unterricht zu erweitern und vielseitig zu gestalten:

Digitalisierter Unterricht bedeutet für mich keineswegs, dass wir ‚klassischen‘ analogen Unterricht auf das pädagogische Abstellgleis befördern, sondern vielmehr, dass sich nun neue Möglichkeiten bieten, die zu meiner Schulzeit undenkbar waren.

Es geht Prossliner dabei nicht um eine Gegenüberstellung von digitalem und analogem Unterricht, sondern um das Integrieren von digitalen Hilfsmitteln in den analogen Unterricht, „um Kindern jene Bildung zu ermöglichen, die sie bestmöglich auf die Welt von morgen vorbereitet“.

Veronika Krenn, Projektleiterin bei Ars Electronica, betonte den Aspekt der nachhaltigen Veränderung des Schulunterrichts als Kriterium für die Auswahl der Gewinnerprojekte. Dieses große Thema ist für sie auf verschiedenen Ebenen relevant und eröffnet weitere Fragen für den digitalen Unterricht:

Wie kann in der Schule der Unterricht nachhaltig gestaltet werden? Wie kann die Schule nachhaltig digitale Grundkompetenzen vermitteln?

Krenn sieht hier die Vermittlung der digitalen Grundbildung und die Verbindung digitaler und analoger Hilfsmittel im schulischen Alltag als Chance, eben diese Fragen zu beantworten.

Die eingereichten Projekte versuchen eben diese Fragen auf innovative und kreative Weise zu beantworten und zu neuen Formen des Lernens im Spannungsfeld von Möglichkeiten und Hürden des digitalen Unterrichts zu inspirieren.

Vor diesen Hindernissen, wie zum Beispiel langsame Internetverbindungen oder fehlende Infrastruktur an Schulstandorten, verschließt Simon Prossliner keinesfalls die Augen:

Natürlich stehen wir vor einer großen Herausforderung und gleichzeitig müssen wir uns bewusst sein, dass im Moment auch wahnsinnig viel passiert. Wir erleben einen Umbruch sowohl im Hinblick auf die Unterrichtsgestaltung, das Lernen der Kinder, aber auch im Hinblick auf die schulische Infrastruktur. Ich denke, es gilt neugierig und offen für Neues zu sein sowie nach neuen Lösungen für neue Herausforderungen zu suchen.

Diese Überzeugung teilten auch die eingereichten Projekte. Mit viel Motivation, Kreativität und Einsatz stellten sie sich den Hürden und schöpften das Potenzial digitaler Tools aus, um neue Formen des Schulunterrichts zu kreieren!

3. Die ersten Preisträger

Die Preisverleihung erfolgte am 10. September 2022. Den mit 10.000 Euro dotierten Hauptpreis gewann die Klasse 4e der Volksschule Bendagasse in Wien mit dem Projekt *Wir tun was für unsere Welt – Die 17 UN-Ziele*. Das anspruchsvolle Projekt überzeugte die Jury durch das Aufgreifen von ökologischen und sozialen Themen, die sie durch den kreativen Einsatz verschiedener digitaler Hilfsmittel sichtbar machten. Die Schülerinnen und Schüler erarbeiteten Handlungsaufforderungen und Lösungsvorschläge für komplexe gegenwärtige Probleme. Dazu setzte sich die Klasse zunächst theoretisch mit den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung

der Vereinten Nationen (Sustainable Development Goals) auseinander und erarbeitete danach in Gruppen die einzelnen Projekte mit unterschiedlichen technischen Werkzeugen. Die Kinder programmierten Computerspiele und -geschichten, filmten kurze Stop-Motion-Filme und erstellten digitale 3-D-Modelle von Häusern.

Die Jury des Bildungspreises begründete die Auswahl dieses Projekts *Wir tun was für unsere Welt – Die 17 UN-Ziele* folgendermaßen:

(...) 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.

Die Projekte *Schnittstelle:Werken* der Klasse 3AR des Bundes(real)gymnasiums Schwechat und *YES, WE CAN!* der Sonderschule Waidhofen an der Ybbs überzeugten die Jury ebenfalls durch nachhaltige, kreative Prozesse und das Verbinden von digitalem und analogem Arbeiten. Der Bildungspreis *Klasse! Lernen. Wir sind digital.* zeichnete beide Projekte mit je 5.000 Euro aus.

Die unterschiedlichen und spannenden Einreichungen der ersten Runde des Bildungspreises zeigten das große Potenzial und Engagement an den Schulen. Veronika Krenn zur Frage, ob ihre Tätigkeit bei der Jury Sitzung des Preises ihren Blick auf die digitale Bildung verändert hat:

Digitales Lernen ist facettenreich und findet sowohl in der Schule als auch zu Hause statt. Es geht ja nicht nur darum, kreative Pro-

jekte in den Schulalltag zu integrieren. Genauso wichtig ist es, an die ersten gemeinsamen Schritte mit den neuen Geräten zu denken. (...) Jedes audio-visuelle Projekt, jede weitere Zeile an Programmierkenntnis aber auch jede weitere Stunde der Nutzung von Online-Tools zur Zusammenarbeit trägt dazu bei, dass sich die digitalen Kompetenzen bei den Lernenden verankern.

In den vielseitigen Einreichungen und den Ansichten der Jury zeigt sich deutlich, dass Digitales Lernen nicht nur bedeutet, digitale Hilfsmittel zu beherrschen, sondern auch, möglichst viele Synergien und Ergänzungen zwischen analogem und digitalem Unterricht zu finden und umzusetzen.

Mit derselben Motivation und Energie können Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern im Schuljahr 2022/23 Projekte und Ideen umsetzen. Einreichungen für den nächsten Durchgang des Bildungspreises *Klasse! Lernen. Wir sind digital.* können ab sofort und bis März 2023 kostenlos auf der Webseite der Ars Electronica eingereicht werden.

Wer kann teilnehmen?

4. Klasse Volksschule, Sekundarstufe I

Anmeldungen

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

Preise

1x Hauptpreis zu 10.000 Euro;

2x Auszeichnungen zu jeweils 5.000 Euro

Fristen

Projekte für den Bildungspreis 2023 können ab sofort bis März 2023 auf der Website der Ars Electronica eingereicht werden.

Weitere Informationen

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