

Stimmen zum Projekt "Denken lernen, Probleme lösen"

Mag. Dr. Gerhard Brandhofer, BEd
Pädagogische Hochschule für Niederösterreich

Das Projekt "Denken lernen, Probleme lösen (DLPL)" stärkt das algorithmische bzw. informatische Denken von Schüler/innen und Lehrer/innen. Warum ist das so wichtig?

Das ist wichtig, weil wir in einer Gesellschaft leben, in der unser Leben von Algorithmen bestimmt wird - grundlegende Kenntnisse in Computational Thinking sind daher für uns von großer Bedeutung.



OStR Alois Bachinger, MAS
Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

Wie kann das Projekt DLPL auch die didaktische Nutzung von digitalen Medien in der Schule unterstützen?

Das Projekt DLPL hat als Grundaufgabe, mit den zur Verfügung gestellten unterrichtspraktischen Materialien den fächerübergreifenden Einsatz von digitalen Medien und im Besonderen das informatische Denken zu fördern und zu implementieren.



Dipl. Päd. Petra Eichler, BEd
eEducation-Bundeslandkoordinatorin für Volksschulen in Tirol

Was ist das vorrangige Ziel aus der Arbeit mit den BeeBots bzw. Lego WeDos in der Primarstufe?

Ich möchte vor allem Mädchen so früh wie möglich einen spielerischen Zugang zu Technik ermöglichen.



Foto: Andreas Friedle

Ing. Martin Teufel, BEd MA
Pädagogische Hochschule Steiermark

Welche Aufgabe kann das Projekt DLPL in den MINT-Fächern übernehmen?

Durch das DLPL Projekt lernen Schülerinnen und Schüler wie durch den Einsatz von Technologien und selbstständigem Forschen, kreative Lösungen für Problemstellungen aus dem MINT Bereich gefunden werden können.



ADir. RgR Michaela Wieser
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Seit dem Schuljahr 2018/19 wird ein weiterführendes Projekt mit dem Titel „Denken Lernen, Probleme lösen Sek I“ an der Sekundarstufe 1 umgesetzt. Welches Ziel soll erreicht werden?

Wesentliches Ziel des Projekts ist die fächerübergreifende informatische Bildung durch Game Based Learning mit demmicro:bit.



Mag. Martin Bauer
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Warum ist es sinnvoll, das Projekt DLPL auch schulstufen- und schultypenübergreifend umzusetzen?

Das informatische Denken und kreative Problemlösen kann man bereits in der Primarstufe sehr gut fördern und es unterstützt in den höheren Schulstufen im Informatikunterricht das Verständnis für das Programmieren von Abläufen.



Foto: Petra Spiola

Dipl.Päd. Birgit Heidegger, BEd MSc
Pädagogische Hochschule Tirol

Welchen Rat geben Sie Lehrpersonen, die nach wie vor eine Scheu vor der Digitalen Grundbildung haben?

Holen Sie sich ein niederschwelliges Fortbildungsangebot, angepasst an die Bedürfnisse einer Kollegengruppe, an die Schule.



Dr. Klaus Himpsl
Pädagogische Hochschule Wien

Seit März 2017 wurden Education Innovation Studios (EIS) an 13 Pädagogischen Hochschulen in Österreich etabliert. Warum sind diese Studios so essentiell für das DLPL-Projekt?

Bei allen Projekten - auch den erfolgreichen - ist die schwierigste Aufgabe, über das Projektende hinaus eine nachhaltige Verbreitung der Projektergebnisse und -erfahrungen sicher zu stellen. Genau dafür sind die EIS an den Pädagogischen Hochschulen die Garanten: sie betreuen die in den beteiligten Schulen aufgebaute Community, sie führen neue Schulen an die Projektziele heran, sie verbreiten die Erkenntnisse in der Ausbildung, Fort- und Weiterbildung über alle Schulstufen und -typen hinweg.

