



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

Digitales, kompetenzorientiertes Lernen
an Volksschulen mit LEGO® -Education

ID 2040

Kurzbericht

Projektkoordinator:

Hanspeter Müller, BEd MA

Projektmitarbeiterinnen:

Lisa Hauser, BEd, Barbara Wieser, BEd, Doris Kogler, Sybille Rödlach, Angelika Schick

Institution:

VS Hall-Unterer Stadtplatz

Hall, Juni 2018

An der Volksschule Hall in Tirol – Am Unteren Stadtplatz – wurde von Mitte September bis Ende Juni 2018 mit 87 Schülerinnen und Schülern zwischen acht und elf Jahren dieses IMST Projekt durchgeführt um aufzuzeigen wie Schülerinnen und Schüler den Unterricht mit digitalem, kompetenzorientierten Lernen an Volksschulen mit LEGO® - Education erleben und welchen Mehrwert sie damit erzielen.

Im Herbst 2017 war die Einschulung der teilnehmenden Lehrerinnen durch die PH Tirol. Aufgrund dieser Einschulung und der fachmännischen Betreuung vor Ort konnte die erste Angst überwunden und eine Begeisterung unter den Lehrerinnen erzielt werden. In der Zwischenzeit wurde der Forscher/-innenraum mit Beebots, LEGO® WeDo 2.0 Baukästen, iPads, ActiveBoard und Apple TV ausgestattet. Jede Unterrichtseinheit begann mit einem Erklärvideo und der Einführung in die Arbeit mit LEGO® WeDo 2.0. Die Tandem-Gruppenbildung wurde von den Schülerinnen und Schülern selber durchgeführt und die Forschungsarbeit geschah mit wöchentlich zwei Unterrichtseinheiten unter pädagogischer Betreuung. Beim Schulforum im Oktober 2018 wurde mit den Elternvertreterinnen und Elternvertretern gemeinsam mit LEGO® Education gearbeitet und dadurch die Meinungsverbreitung unter den Eltern ermöglicht. Der Einsatz der Kinder, egal welchen Alters oder Geschlechts, war erstaunlich hoch. Auch der Erfolg, es bis zur Problemlösung geschafft zu haben, war dabei wichtig. Das Flow-Gefühl entstand nicht nur bei den Kindern sondern auch bei den Lehrerinnen. Die Zeit verflog schnell und die Freude auf die nächste Unterrichtseinheit war groß.

Im Mai 2018 wurde das Gelernte bei einer Challenge während der BildungOnline in Hall in Tirol gezeigt. Die teilnehmenden Schulen kamen aus Hall, Mils, Absam und Thaur. Das Projekt mit der UNI Innsbruck (Architektur) fand ebenfalls im Juni 2018 statt, wobei ein Testgelände für LEGO® -WeDo 2.0 entstand.

Das Problem des Game Based Learning Zugangs war insofern festzustellen, dass das Programmieren und Codieren und dabei das Denken zu lernen bei den Lehrenden noch nicht verankert ist. Da braucht es sicher noch einige Zeit an Erfahrung und mehreren Fortbildungen um zu erkennen, dass neues Wissen, Lernmomente und Erfahrung dadurch möglich sind.